

ZÁVAZNÉ PARAMETRY ŘEŠENÍ PROJEKTU

Číslo projektu: **TQ01000031**

Rozhodný den pro uznatelnost nákladů dle této verze závazných parametrů:

Od data zahájení řešení projektu uvedeném v Závazných parametrech

1. Název projektu v českém jazyce

Digitalizace rehabilitační péče dětí s hybnými poruchami založené na rozšířené realitě

2. Datum zahájení a ukončení projektu

09/2023 – 08/2026

3. Cíl projektu

Cílem projektu je vytvořit digitální systém rehabilitace centrálních hybných poruch založené na kognitivně psychologických (top-down) přístupech s využitím technologie rozšířené reality (AR) u dětí. Řešení projektu podpoří profesně orientovanou digitální gramotnost pracovníků v rehabilitačních zařízeních v ČR. V aplikovaném výzkumu budou vyvíjeny softwary pro trénink jemné a hrubé motoriky, posturální kontroly a chůze v prostředí AR u 8 až 15letých dětí s hybnými poruchami a ověřovány v praxi rehabilitačních pracovníků. Projekt cílí na modernizaci a zvýšení efektivity práce pracovníků v rehabilitačních zařízeních v ČR. Projekt vychází z interdisciplinárního přístupu s využitím poznatků psychologie, psychomotoriky, dětské neurologie a transferu technologií.

4. Řešitel — Klíčová osoba řešitelského týmu

[REDACTED]

5. Plánované výsledky projektu

Identifikační číslo TQ01000031- V7	Název výstupu/výsledku Workshop pro managementy rehabilitačních zařízení a rehabilitační pracovníky
Popis výstupu/výsledku Workshop (W) bude realizován v 5. etapě projektu po skončení finálního testování 4 softwarů – rehabilitačních aplikací pro rozšířenou realitu (AR). Cílovou skupinou W budou rehabil. pracovníci a management v ČR. Cílem W bude seznámit s digitálním systémem AR-rehabilitace založené na kognitivně psycholog. přístupech a výcvik pro jeho užívání v praxi. W tak bude maximalizovat účinky hl.výsledků R a přispěje k naplnění hl.cíle projektu. Parametry W - počet účastníků, analýza potřeb (dotazník).	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV W – Uspořádání workshopu	

Identifikační číslo TQ01000031- V1	Název výstupu/výsledku Software AR-FINMOT - software pro rehabilitační trénink jemné motoriky
Popis výstupu/výsledku Výstupem bude softwarová aplikace pro rehabilitační cvičení zaměřená na jemnou motoriku s využitím rozšířené reality (AR). Součástí aplikace budou minimálně čtyři rozdílné kognitivně psycholog. postupy cvičení pro stimulaci kognitivních mechanismů pohybu. Každé cvičení bude možné provádět ve třech stupních obtížnosti tak, aby byl reflektován stav motoriky dítěte a potřeba rehabilitace. Aplikace bude primárně určena pro zařízení Meta Quest podporující AR.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV R – Software	

Identifikační číslo TQ01000031- V2	Název výstupu/výsledku Software AR-GROMOT - software pro rehabilitační trénink hrubé motoriky
Popis výstupu/výsledku Výstupem bude softwarová aplikace pro rehabilitační cvičení zaměřená na hrubou motoriku s využitím rozšířené reality (AR). Součástí aplikace budou minimálně čtyři rozdílné kognitivně psycholog. postupy cvičení pro stimulaci kognitivních mechanismů pohybu. Každé cvičení bude možné provádět ve třech stupních obtížnosti tak, aby byl reflektován stav motoriky dítěte a potřeba rehabilitace. Aplikace bude primárně určena pro zařízení Meta Quest podporující AR.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV R – Software	

Identifikační číslo TQ01000031- V4	Název výstupu/výsledku Software AR-WALK -software pro rehabilitační trénink chodecké lokomoce a jejích modifikací
Popis výstupu/výsledku Výstupem bude softwarová aplikace pro rehabilitační cvičení zaměřená na funkci chůze a chodeckou mobilitu s využitím rozšířené reality (AR). Součástí aplikace budou minimálně čtyři rozdílné kognitivně psycholog. postupy cvičení pro stimulaci kognitivních mechanismů pohybu. Každé cvičení bude možné provádět ve třech stupních obtížnosti tak, aby byl reflektován stav motoriky dítěte a potřeba rehabilitace. Aplikace bude primárně určena pro zařízení Meta Quest podporující AR.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV R – Software	

Identifikační číslo TQ01000031- V3	Název výstupu/výsledku Software AR-BAL - software pro rehabilitační trénink posturální stability a rovnováhy
Popis výstupu/výsledku Výstupem bude softwarová aplikace pro rehabilitační cvičení zaměřená na funkci posturální kontroly řízení rovnováhy s využitím rozšířené reality (AR). Součástí aplikace budou minimálně čtyři rozdílné kognitivně psycholog. postupy cvičení pro stimulaci kognitivních mechanismů pohybu. Každé cvičení bude možné provádět ve třech stupních obtížnosti tak, aby byl reflektován stav motoriky dítěte a potřeba rehabilitace. Aplikace bude primárně určena pro zařízení Meta Quest podporující AR.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV R – Software	

Identifikační číslo TQ01000031- V5	Název výstupu/výsledku Léčebný postup rehabilitačního tréninku pro děti s hybnými poruchami centrálního původu
Popis výstupu/výsledku Pro praktické použití čtyř vyvinutých softwarů pro rehabilitaci hybných poruch založenou na kognitivně psychologickém přístupu s využitím technologie rozšířené reality (AR) budeme účinnost takové rehabilitace ověřovat klinickou studií (období 3/2025 – 2/2026). Na základě jejich výsledků stanovíme rehabilitační (léčebný) postup s ohledem k rozsah hloubku centrální hybné poruchy. Tímto výsledkem se bude maximalizovat uplatnění digitálního systému kognitivně orientované AR-rehabilitace v praxi.	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV Nlec – Léčebný postup	

Identifikační číslo TQ01000031-V8	Název výstupu/výsledku Příručka AR-CogREH pro uživatele digitálního systému rehabilitace hybných poruch centrálního původu u dětí
Popis výstupu/výsledku Příručka bude určena rehabilitačním pracovníkům s následujícím obsahem: 1) základní informace o digitálním systému kognitivně zaměřené rehabilitace s využitím rozšířené reality (AR) (4 softwary a hardware pro AR, jejich funkční propojení s tabletem) 2) popis kognitivně zaměřených rehabilitačních cvičení v AR-prostředí zprostředkovaných vyvinutými softwary pro 4 oblasti motorických funkcí 3) instrukce pro používání digitálního systému AR-rehabilitace 4) informace o výsledcích klinické studie	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV O – Ostatní výsledky	

Identifikační číslo TQ01000031-V6	Název výstupu/výsledku Recenzovaný odborný článek Jimp
Popis výstupu/výsledku Recenzovaný odborný článek (Jimp) bude zahrnovat výsledky klinické studie pro ověření účinnosti rehabilitace založené na kognitivně psychologických přístupech s využitím rozšířené reality (AR) u dětí. Výsledky v publikované studii budou jedním z faktických evidencí pro doložení Léčebného postupu (Nlec), který je vedle výsledků R hlavním výsledkem projektu. Publikováním výsledku Jimp ve vědeckém periodiku excerptovaném na WOS bude světově diseminován originální výstup (viz 1.věta).	
Druh výsledku podle struktury databáze RIV J – Článek v odborném periodiku	

6. Identifikační údaje účastníků

Hlavní příjemce – [P] Vysoká škola tělesné výchovy a sportu PALESTRA, spol. s r.o.

IČ 27132781	Obchodní jméno Vysoká škola tělesné výchovy a sportu PALESTRA, spol. s r.o.
Kód organizační jednotky	Organizační jednotka
Právní forma POO - Právnícká osoba zapsaná v obchodním rejstříku (zákon č. 304/2013 Sb., o veřejných rejstřících právnických a fyzických osob)	
Typ organizace MP - Malý podnik	

Další účastník – [D] Univerzita Karlova

IČ 00216208	Obchodní jméno Univerzita Karlova
Kód organizační jednotky 11130	Organizační jednotka 2. lékařská fakulta
Právní forma VVS - Veřejná nebo státní vysoká škola (zákon č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů)	
Typ organizace VO - Výzkumná organizace	

Další účastník – [D] XR Institute s.r.o.

ič 04999746	Obchodní jméno XR Institute s.r.o.
Kód organizační jednotky	Organizační jednotka
Právní forma POO - Právnícká osoba zapsaná v obchodním rejstříku (zákon č. 304/2013 Sb., o veřejných rejstřících právnických a fyzických osob)	
Typ organizace MP - Malý podnik	

7. Náklady

(uvedené údaje jsou v Kč, závazné parametry tučně v rámečku)

Projekt — TQ01000031

Položka / rok	2023	2024	2025	2026	Celkem maximální výše
Náklady projektu celkem	1 062 100	2 978 280	3 294 795	1 561 301	8 896 476
Výše podpory	827 321	2 324 218	2 591 369	1 245 564	6 988 472
Maximální intenzita podpory projektu					80 %

Hlavní příjemce — [P] Vysoká škola tělesné výchovy a sportu PALESTRA, spol. s r.o.

Položka / rok	2023	2024	2025	2026	Celkem maximální výše
Osobní náklady	■	■	■	■	1 883 702
Subdodávky	■	■	■	■	548 000
Ostatní přímé náklady	■	■	■	■	488 000
Nepřímé náklady	■	■	■	■	592 925
Náklady projektu celkem	■	■	■	■	3 512 627
Výše podpory	401 863	689 419	1 000 042	578 273	2 669 597
Způsob výpočtu režijních nákladů					Flat rate 25%

Další účastník — [D] Univerzita Karlova

Položka / rok	2023	2024	2025	2026	Celkem maximální výše
Osobní náklady	██████	██████	██████	██████	994 000
Subdodávky	0	0	0	0	0
Ostatní přímé náklady	██████	██████	██████	██████	304 000
Nepřímé náklady	██████	██████	██████	██████	324 500
Náklady projektu celkem	██████	██████	██████	██████	1 622 500
Výše podpory	129 375	390 375	561 375	379 125	1 460 250
Způsob výpočtu režijních nákladů	Flat rate 25%				

Další účastník — [D] XR Institute s.r.o.

Položka / rok	2023	2024	2025	2026	Celkem maximální výše
Osobní náklady	██████	██████	██████	██████	2 734 080
Subdodávky	0	0	0	0	0
Ostatní přímé náklady	██████	██████	██████	██████	275 000
Nepřímé náklady	██████	██████	██████	██████	752 269
Náklady projektu celkem	██████	██████	██████	██████	3 761 349
Výše podpory	296 083	1 244 424	1 029 952	288 166	2 858 625
Způsob výpočtu režijních nákladů	Flat rate 25%				

T A

Č R

8. Další závazné parametry projektu
